

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pengalaman belajar di berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi perkembangan individu karena dalam pendidikan mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang diperlukan.

Risnawati (2008), matematika adalah cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia yaitu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menghitung dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri. Peserta didik diharapkan memiliki penguasaan matematika pada tingkat tertentu, sehingga berguna bagi peserta didik dalam berkompetensi di masa depan. Matematika berkenaan dengan ide-ide (gagasan-gagasan dalam struktur-struktur) dan berkaitan dengan konsep abstrak, hal tersebut membuat peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Peserta didik lebih mudah mempelajari hal-hal yang bersifat konkrit, sehingga muncul anggapan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dan cenderung ditakuti peserta didik.

Peserta didik di sekolah akan lebih mudah mempelajari sesuatu bila belajar itu didasari pada apa yang diketahui peserta didik tersebut, karena untuk mempelajari suatu materi matematika yang baru, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang akan mempengaruhi terjadinya proses belajar materi matematika tersebut. Peserta didik belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat. Setelah pembelajaran diharapkan adanya perubahan pada peserta didik. Perubahan sebagai hasil dari pembelajaran seperti pengetahuan peserta didik dapat bertambah, perubahan pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan, dan kemampuannya.

Dimiyati dan Mudjiono (2006), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh peserta didik menjadi acuan untuk melihat

penguasaan peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Mulyasa (2008), hasil belajar merupakan hasil pengalaman belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai peserta didik perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar peserta didik yang mengacu pada pengalaman langsung.

Berdasarkan kutipan di atas hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik sesudah menerima pengalaman belajar. Kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Widdiharto (2004), mengatakan bahwa mengajarkan matematika tidak mudah karena kenyataan menunjukkan peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Hal tersebut, dapat diketahui dari pemahaman peserta didik melalui penilaian langsung maupun tidak langsung yang menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Penyebab dari hasil kurang memuaskan tersebut bukan hanya peserta didik sulit memahami materi, melainkan dikarenakan penyampaian materi menggunakan metode monoton, misalnya pembelajaran langsung atau pembelajaran konvensional.

Persoalan tentang pembelajaran matematika di atas selaras dengan hasil observasi peneliti tanggal 16/01/2017 di MTs Muhammadiyah 1 Malang. Guru di MTs Muhammadiyah 1 Malang lebih dominan berceramah di depan kelas saat menerangkan materi matematika, hal tersebut yang membuat peserta didik merasa bosan dan interaksi antara peserta didik dengan guru ataupun guru dengan peserta didik sangat minim, sedangkan guru diharapkan dapat menciptakan sarana pendukung terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik tentang matematika yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik dalam mempelajari matematika tersebut. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat membuat guru dan peserta didik menjadi aktif.

Kemampuan serta sikap aktif peserta didik tersebut, yaitu di mana peserta didik yang melakukan proses pembelajaran, sedangkan guru sebagai pemimpin dan sebagai fasilitator belajar yakni mengatur, mengorganisasi peserta didik. Saat ini yang dibutuhkan adalah peserta didik yang lebih aktif melakukan proses pembelajaran sehingga akan tercapai hasil yang optimal.

Sutiarso (2000), mengatakan bahwa *problem posing* mempunyai tiga pengertian, yaitu: Pertama, *problem posing* adalah perumusan soal sederhana atau perumusan ulang soal yang ada dengan beberapa perubahan agar lebih sederhana dan dapat dipahami dalam rangka memecahkan soal yang rumit (*problem posing* sebagai salah satu langkah *problem solving*). Kedua, *problem posing* adalah perumusan soal yang berkaitan dengan syarat-syarat pada soal yang telah dipecahkan dalam rangka mencari alternatif pemecahan lain (sama dengan mengkaji kembali langkah *problem solving* yang telah dilakukan). Ketiga, *problem posing* adalah merumuskan atau membuat soal dari situasi yang diberikan.

Intinya dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan *problem posing*, peserta didik dituntut mengembangkan masalah baru dan merumuskan masalah dari permasalahan yang ada. Pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* diharapkan peserta didik mempunyai kemampuan untuk menghadapi permasalahan-permasalahan khususnya permasalahan matematika, dan lebih lanjut permasalahan dalam kehidupan nyata. Kemampuan tersebut dikenal dengan kemampuan daya matematis (*Mathematical*).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas perlu diteliti lebih lanjut, mengenai hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Posing* Dilihat dari Hasil Belajar Matematika Peserta didik di MTs Muhammadiyah 1 Malang”. Model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas, yaitu:

- a. Bagaimana penerapan model pembelajaran *problem posing* untuk pembelajaran matematika di kelas VII A MTs Muhammadiyah 1 Malang?
- b. Bagaimana hasil belajar peserta didik terhadap model pembelajaran *problem posing* untuk pembelajaran matematika di kelas VII A MTs Muhammadiyah 1 Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendiskripsikan penerapan model pembelajaran *problem posing* untuk pembelajaran matematika di kelas VII A MTs Muhammadiyah 1 Malang.
- b. Mendiskripsikan hasil belajar peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *problem posing* untuk pembelajaran matematika di kelas VII A MTs Muhammadiyah 1 Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik
 - 1) Membangkitkan minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran matematika.
 - 2) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar matematika.
- b. Bagi guru
 - 1) Meningkatkan pengalaman dan pengetahuan tentang pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran salah satunya adalah penerapan model pembelajaran *problem posing*.
 - 2) Bahan masukan dan perbaikan dalam mempersiapkan rencana pembelajaran, supaya lebih kreatif, terampil dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi sekolah
 - 1) Meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

- 2) Memberikan solusi bagi sekolah terhadap permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika.

1.5 Penegasan Istilah

Istilah penting dalam penelitian ini antara lain:

- a. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.
- b. Matematika adalah ilmu yang melatih daya pikir seseorang dalam belajar atau ilmu yang mempelajari tentang bilangan-bilangan dan cara menyelesaikan masalah.
- c. Hasil belajar matematika yaitu kemampuan peserta didik sesudah belajar matematika.
- d. Penerapan adalah proses pembuatan, menerapkan.
- e. Model adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi.
- f. *Problem posing* mempunyai tiga pengertian, yaitu: 1) *problem posing* adalah perumusan soal sederhana atau perumusan ulang soal yang ada dengan beberapa perubahan agar lebih sederhana dan dapat dipahami dalam rangka memecahkan soal yang rumit. 2) *problem posing* adalah perumusan soal yang berkaitan dengan syarat-syarat pada soal yang telah dipecahkan dalam rangka mencari alternatif pemecahan lain. 3) *problem posing* adalah merumuskan atau membuat soal dari situasi yang diberikan.